GAME BOY ADVANCE

LEGO STAR WARS II

LA TRILOGIE ORIGINALE



Tt games

MANUEL D'UTILISATION

LUCASARTS

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE MANUEL SPÉCIFIQUE DE PRÉCAUTIONS COMPRIS AVEC CE PRODUIT, AVANT D'UTILISER VOTRE APPAREIL NINTENDO^MD, UNE CARTOUCHE DE JEU OU UN ACCESSOIRE. IL CONTIENT DES RENSEI-GNEMENTS IMPORTANTS CONCERNANT LA SANTÉ ET LA SÉCURITÉ.

RENSEIGNEMENTS IMPORTANTS SUR LA SÉCURITÉ - VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LES AVERTISSEMENTS SUIVANTS AVANT QUE VOUS OU VOTRE ENFANT NE JOUIEZ À DES JEUX VIDÉO.

 AVERTISSEMENT - Crises d'épilepsie

- Même si elles n'ont jamais connu de tels problèmes auparavant, certaines personnes (environ 1 sur 4 000) peuvent, pendant qu'elles regardent la télévision ou s'amusent avec des jeux vidéo, être victimes d'une crise ou d'un évanouissement déclenché par des lumières ou motifs clignotants.
- Si vous subissez une telle crise, une perte de conscience ou des symptômes reliés à l'épilepsie, consultez votre médecin avant de jouer à des jeux vidéo.
- Les parents doivent surveiller leurs enfants pendant que ces derniers jouent avec des jeux vidéo. Arrêtez de jouer et consultez un médecin, si vous ou votre enfant présentez les symptômes suivants :

Convulsions **Tics oculaires ou musculaires** **Troubles de la vue**
Mouvements involontaires **Perte de conscience** **Désorientation**

Pour diminuer les possibilités d'une crise pendant le jeu :

1. Tenez-vous aussi loin que possible de l'écran.
2. Jouez sur l'écran de télévision le plus petit disponible.
3. Ne jouez pas si vous êtes fatiqué ou avez besion de sommeil.
4. Jouez dans une pièce bien éclairée.
5. Interrompez chaque heure de jeu par une pause de 10 à 15 minutes.

 AVERTISSEMENT - Blessures dûes aux mouvements répétitifs et fatigue oculaire

Après quelques heures, les jeux vidéo peuvent irriter les muscles, les articulations, la peau ou les yeux. Suivez les instructions suivantes pour éviter des problèmes tels que la tendinite, le syndrome du tunnel carpien, l'irritation de la peau ou les tension oculaires.

- Évitez de jouer pendant des périodes excessives. Il est recommandé aux parents de veiller à ce que leurs enfants jouent pendant des périodes appropriées.
- Même si vous ne croyez pas en avoir besoin, faites une pause de 10 à 15 minutes à chaque heure de jeu.
- Si vous éprouvez fatigue ou douleur aux mains, aux poignets et aux bas ou si vos yeux deviennent fatigués et douloureux pendant le jeu, cessez de jouer et reposez-vous pendant plusieurs heures avant de jouer à nouveau.
- Si la douleur aux mains, aux poignets, aux bras et aux yeux persiste pendant ou après le jeu, cessez de jouer et consultez un médecin.

 AVERTISSEMENT - Fuite de l'acide des piles

Les systèmes portatifs de jeu vidéo de Nintendo contiennent une batterie au lithium-ion rechargeable. Une fuite des éléments contenus dans la batterie ou des substances résultant de la combustion des éléments peut causer des blessures corporelles ainsi que des dommages à votre matériel. Évitez tout contact avec la peau si une fuite se produit. Se les produits de la fuite entrent en contact avec votre peau, lavez immédiatement avec de l'eau et du savon. Se les liquides s'écoulant de la batterie entrent en contact avec vos yeux, lavez immédiatement à grande eau et consultez un médecin.

Pour éviter l'écoulement d'acide des piles :

- Ne soumettez pas la batterie à des chocs et des vibrations importants et ne l'immergez pas dans des liquides.
- Ne tentez pas de désassembler, de réparer ou de déformer la batterie.
- Ne jetez pas la batterie dans les flammes.
- Ne touchez pas aux extrémités de la batterie ou ne causez pas de court-circuit entre les bornes avec un objet métallique.
- Ne retirez pas ou n'endommagez pas l'étiquette de la batterie.

Ce sceau officiel est votre garantie que Nintendo a examiné ce produit et qu'il satisfait nos normes d'excellence. Recherchez-le toujours quand vous achetez des jeux et des accessoires pour vous assurer de leur compatibilité avec les produits de Nintendo.



Nintendo n'émet pas de licence pour la vente ou l'utilisation de produits sans le sceau officiel Nintendo.

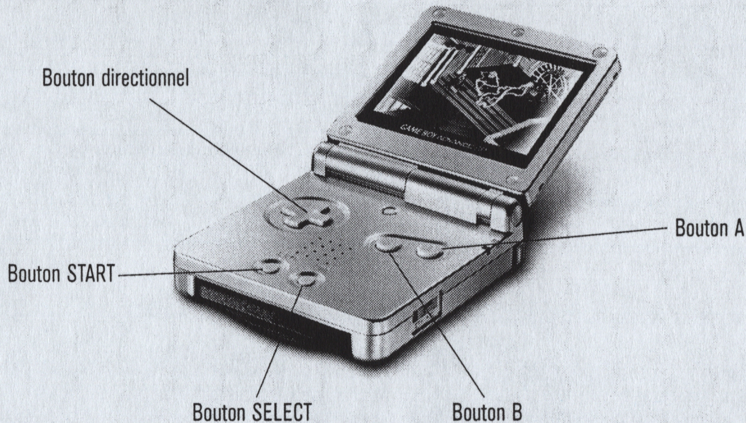
CETTE CARTOUCHE DE JEU FONCTIONNE SEULEMENT AVEC LES SYSTÈMES GAME BOY[MD] ADVANCE, GAME BOY[MD] MICRO ET NINTENDO DS[MC].



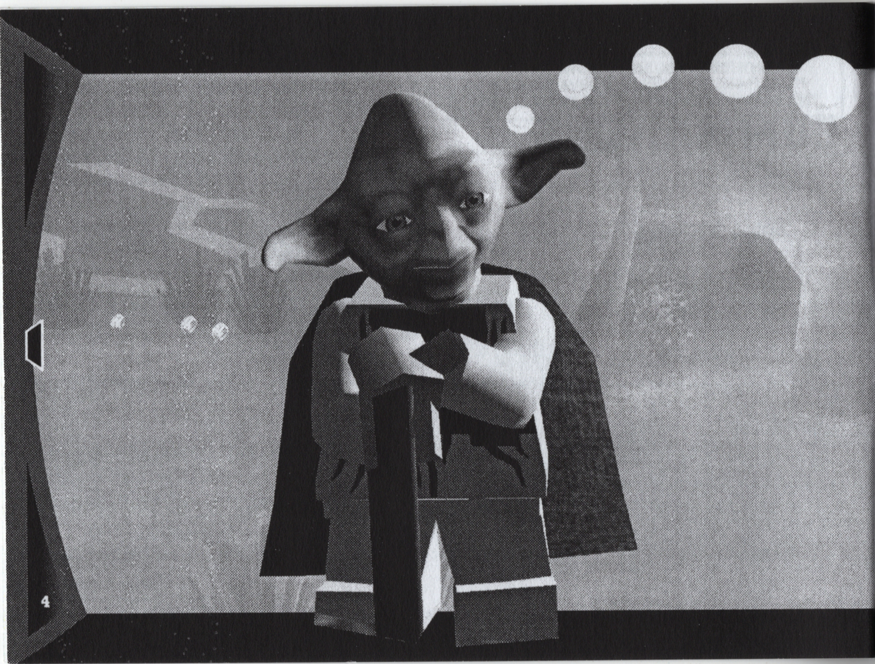
LICENCE ÉMISE PAR



COMMANDES



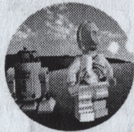
Bouton directionnel
Bouton START
Bouton SELECT
Bouton B
Bouton A

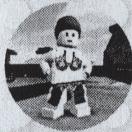


Je n'encourage pas la tricherie, mais il serait astucieux de ta part, et tu obtiendrais ainsi des codes d'astuces, si tu enregistrais ton jeu à :

reg.lucasarts.com



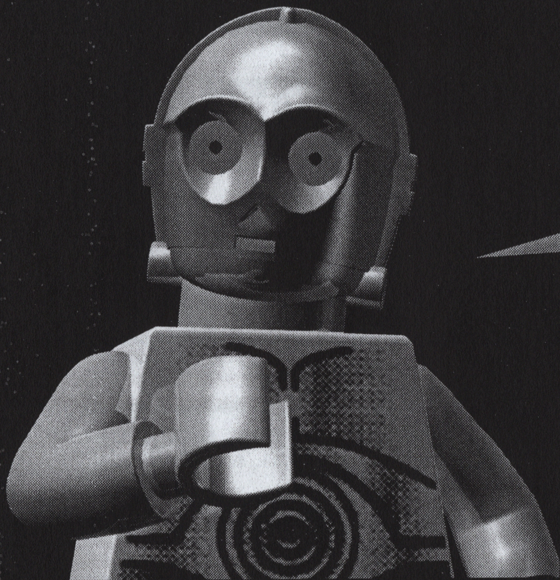








CONTENUS



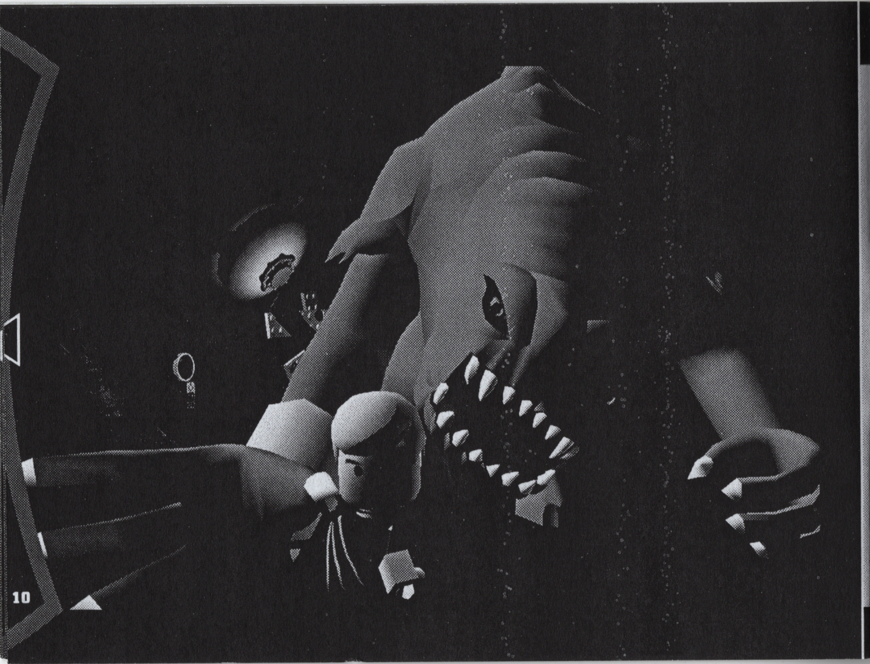
BIENVENUE !

Je suis C-3PO, responsable des relations humains-cyborgs. J'espère que tu ne t'attends pas à ce que je défende contre tes ennemis. Après tout, je ne suis qu'un droïde de protocole et je ne suis pas programmé pour m'engager dans des entreprises belliqueuses. Je suis fragile ! Mais je peux te fournir de l'aide en devenant ton guide.

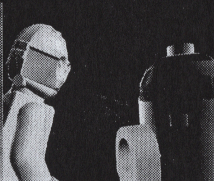
J'ai pris de nombreuses notes au cours de mes périples, et je pense que la plupart d'entre elles te seront utiles lors de tes propres aventures. Il s'agit de conseils et d'observations générales relatives aux moments les plus périlleux de mes pérégrinations galactiques. L'univers Lego Start Wars n'est pas aussi idyllique qu'on le croit, tu sais.

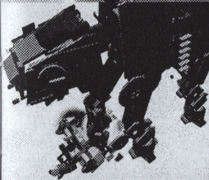
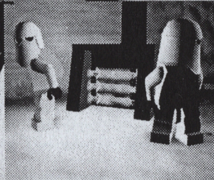
Cependant, si l'une de mes « suggestions » t'amenait à perdre un bras ou une jambe en plastique, je ne saurais en être tenu pour responsable. Je n'ai fait que retranscrire les recommandations de mon ami R2-D2 (parfois en dépit du bon sens). Toutes tes doléances devront donc lui être adressées.

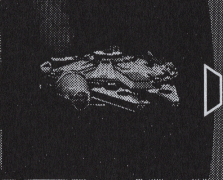
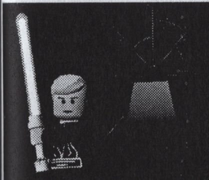
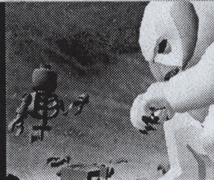
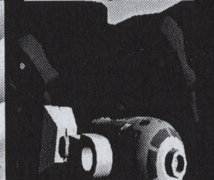
Néanmoins, si tu trouves ce guide utile, merci d'envoyer tes messages de félicitations à l'adresse suivante : Ferme hydroponique de Lars, à l'attention de C-3PO, Tatooine, secteur d'Arkanis, bordure extérieure. --CORDIALEMENT, C-3PO



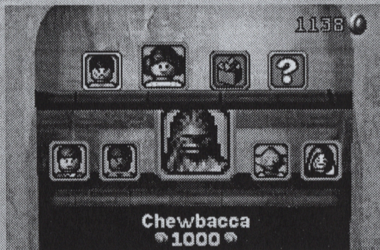





BIENVENUE À LA CANTINA DE MOS EISLEY



Ton périple débute dans l'un des débits de boisson les moins fréquentables (quoi qu'en dise Han Solo) de cette galaxie : la Cantina de Mos Eisley. Je te préviens, n'ayant pas un crédit sur moi, je suis dans l'impossibilité de t'offrir un verre !

Pour commencer, tu vas pouvoir prendre le contrôle de la jolie princesse Leia et du Capitaine Antilles, qui la suit partout (sans jamais montrer aucun signe de fatigue). N'hésite pas à tester son endurance en te promenant dans la Cantina !

LE BAR

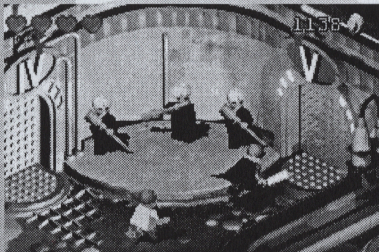
L'infâme Cantina de Mos Eisley est célèbre pour son vaste choix de spécialités galactiques. Rejoins simplement le tapis LEGO bleu situé devant le bar, au centre de la pièce, pour voir ce que le barman te propose. Appuie sur le bouton A pour sélectionner une option.

ASTUCES (Astuces) – Ces conseils sont spécialement destinés aux voyageurs montrant des signes de lassitude.

PERSONNAGES (Characters) – Envie de voir de nouveau visages ? C'est ici que tu retrouveras les personnages débloqués au cours de tes aventures.

EXTRAS – Ceux qui ont un penchant pour les expériences exotiques et dispendieuses trouveront ces « bonis » de jeu à leur goût.

CODES – Ce n'est pas parce que tu es le meilleur de la galaxie que tu ne peux accepter des ordres personnalisés. Entre tes codes secrets ici.



ÉPISODES

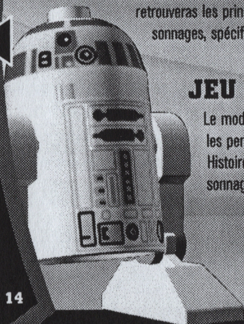
Si tu souhaites te plonger tout de suite dans l'action, dirige-toi vers l'une des trois portes autour du bar. Elles correspondent chacune à un épisode (Épisode IV : *Un Nouvel espoir (A New Hope)*, Épisode V : *L'Empire contre-attaque (The Empire Strikes Back)* et Épisode VI : *Le Retour du Jedi (Return of the Jedi)*). Chaque porte permet d'accéder à plusieurs chapitres que les voyageurs aguerris n'auront aucun mal à reconnaître. Une fois le premier chapitre, *l'Anti-blocus (Blockade Runner)* achevé, les autres chapitres seront débloqués, ce qui te permettra de passer d'un épisode à l'autre.

MODES DE JEU

Après avoir choisi un chapitre dans la Cantina, tu devras faire un choix difficile entre deux options de jeu. Ne t'inquiète pas, je serai là pour t'aider !

HISTOIRE

Les développeurs de ce superbe jeu vidéo n'ont pas lésiné sur les moyens en créant un mode Histoire (Story Mode) où tu retrouveras les principaux événements de la trilogie originale Star Wars. Cependant, tu n'auras accès qu'à certains personnages, spécifiques à chaque scène.

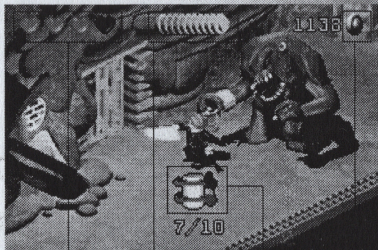


JEU LIBRE

Le mode Jeu libre (Free Play) permet aux esprits aventureux de rejouer tous les chapitres débloqués avec les personnages de leur choix et de passer librement d'un personnage à un autre. Contrairement au mode Histoire, où tu es susceptible de rencontrer des alliés très précieux, ici tu devras acheter de nouveaux personnages ou les débloquer grâce à des mini-trousses.

NOTIONS FONDAMENTALES

Il y a certaines choses que tu dois apprendre pour éviter de finir en minuscules bouts de plastique.
Regarde bien ce qui apparaît ci-dessus. Attention : ces informations sont cruciales, indispensables, je dirais même... très importantes.

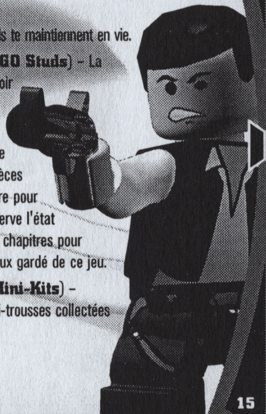


1. Cœurs (Hearts) - Ils te maintiennent en vie.

2. Pièces LEGO (LEGO Studs) - La monnaie que tu utilises (voir page 21)

3. Vrai Jedi (True Jedi Status) - Collecte un nombre suffisant de pièces LEGO dans chaque chapitre pour devenir un vrai Jedi. Conserve l'état de Vrai Jedi dans tous les chapitres pour débloquer le secret le mieux gardé de ce jeu.

4. Mini-trousses (Mini-Kits) - Indique le nombre de mini-trousses collectées dans le niveau.



COMMANDES

MENUS

Surligner une option de menu	Bouton directionnel
Sélectionner une option surlignée	Bouton A
Retour / Annuler	Bouton B

PERSONNAGES

Déplacer le personnage	Bouton directionnel
Sauter	Bouton A
Attaquer / Parer	Bouton B
Habiletés spéciales	Bouton L (maintenir enfoncé)
Actionner un levier	Bouton R (maintenir enfoncé)
Changer de personnage	Faire face au personnage et appuyer sur le bouton SELECT
Pause / Options du jeu	START

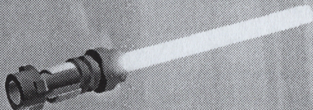
VÉHICULES

Déplacer le véhicule	Bouton directionnel
Tirer	Bouton B
Habiletés spéciales	Bouton L (maintenir enfoncé)
Pause / Options du jeu	START



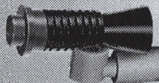
COMBAT

SABRE LASER



Attaquer	Bouton B
Attaque fulgurante	Appuyer sur le bouton A, puis appuyer sur le bouton B une fois dans l'air
Combos	Enchaîner rapidement plusieurs attaques
Posture défensive	Maintenir enfoncé le bouton B (avec une bonne synchronisation, tu pourras renvoyer les tirs laser)

PULVÉRISATEUR



Tirer	Appuyer et maintenir enfoncé le bouton B
Esquiver (synchronisé avec le tir de pulvérisateur)	Appuyer et maintenir enfoncé le bouton B

DROÏDES

Tirer	Tu es fou !? Les droïdes ne sont pas conçus pour le combat !

HABILETÉS SPÉCIALES

LA FORCE

En incarnant un Jedi, tu remarqueras parfois une aura de Force autour d'un objet. Cela signifie que tu peux effectuer l'une des actions suivantes :

Transformation par la Force... Maintenir le bouton R enfoncé face à l'objet surligné

Pouvoirs de la Force ....Appuyer sur le bouton L en faisant face à l'ennemi va activer tes pouvoirs uniques par la Force

CONSTRUCTION

Ne t'inquiète pas – Les Jedi ne sont pas les seuls à s'amuser avec les briques LEGO. Tous les humanoïdes peuvent utiliser l'action Construire pour transformer des piles informes d'objets en plastique en des objets plus utiles, en plastique eux aussi.

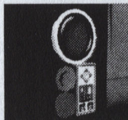
Construire ....Maintenir le bouton R enfoncé face à des piles de briques LEGO



PLANER

S'ils ne peuvent utiliser la Force, certains droïdes astromécanos, comme R2-D2, sont équipés de propulseurs antigravitationnels qui leur permettent de planer et de rejoindre des endroits inaccessibles aux Jedi.

Planer - Appuyer et maintenir le bouton A enfoncé, puis déplacer le personnage normalement.



ACTIVATION DE PANNEAUX

Certaines portes ne peuvent être ouvertes que par certains personnages. L'icône de ce personnage apparaît sur le panneau près de la porte, afin de t'indiquer lequel utiliser.

Activer des panneaux - Faire face au panneau, puis appuyer sur le bouton L.

DÉGUISEMENTS

Dans certaines situations, il est préférable d'utiliser la ruse plutôt que la force. Ainsi, certains personnages humanoïdes, comme Luke Skywalker, sont capables de se déguiser en combattants-éclairs ou en chasseurs de primes pour passer devant l'ennemi sans être repérés.

OBJETS À COLLECTER

PIÈCES LEGO

Les crédits faisant l'objet de nombreuses contrefaçons, une nouvelle monnaie a été mise en circulation. Il y a plusieurs méthodes pour récupérer ces précieux morceaux de plastique, à savoir : casser, désintégrer, sectionner ou faire exploser des objets.

À la fin de chaque chapitre, les pièces LEGO récupérées sont créditées à ton compte; tu peux ensuite les utiliser à la Cantina de Mos Eisley pour débloquer des personnages, obtenir des codes d'astuces et d'autres bonis.

Taux de change des pièces LEGO :

Pièce argentée **10**

Pièce dorée **100**

Pièce bleue **1000**



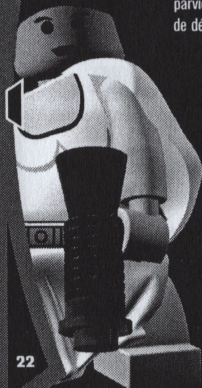


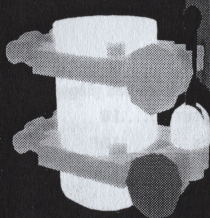


Si ton personnage est taillé en pièces, une partie de la fortune accumulée en pièces LEGO au cours du chapitre est dispersée. Mieux vaut éviter de prendre des risques !

MINI-TROUSSES

Les développeurs de ce jeu ont pris soin de cacher de petits objets rares appelés mini-trousses (Mini-kit Canisters) dans tous les coins et recoins, jusque dans l'ancre du Sarlacc. Les mini-trousses sont difficiles à trouver, mais si tu parviens à en récupérer 10 au cours d'un chapitre, tu seras récompensé par des pièces LEGO, te permettant ainsi de débloquer des personnages additionnels.





MENU DE PAUSE

En appuyant sur le bouton START tu peux mettre le jeu en pause dans une situation très périlleuse, mais également visualiser ta progression, consulter le nombre de mini-trousses récupérées et savoir si tu vas enfin rendre tes amis malades de jalousie en devenant un Vrai Jedi au cours de ce chapitre Plus simplement, tu peux aussi oublier les combats pendant un instant et choisir l'une des options suivantes :

OPTIONS .... Permet d'ajuster les effets sonores et/ou le volume de la musique, d'ajuster les paramètres d'affichage gamma et isométrique, ou visionner l'équipe de production.

EXTRAS .... C'est ici qu'apparaissent les fonctionnalités que tu peux débloquer et acheter dans la Cantina de Mos Eisley.

SAUVEGARDER ET QUITTER . . . Tu peux sauvegarder ton progrès et revenir au menu principal.

À la fin de chaque chapitre, tu pourras mesurer ta progression en consultant certaines informations, comme les personnages débloqués que tu pourras utiliser en Jeu libre, le nombre de pièces LEGO et de mini-trousses collectées.



SAUVEGARDER

Sois attentif et essaie de graver ces informations dans ce qui te sert de banque de données ! Après avoir terminé un chapitre, personnalisé un personnage ou acheté quelque chose à la Cantina de Mos Eisley, tu auras l'occasion de sauvegarder ta partie.

Je te le recommande vivement ! Crois-moi, cela en vaut la peine !

CHARGER UNE PARTIE SAUVEGARDÉE

À PARTIR DE L'ÉCRAN DE DÉMARRAGE

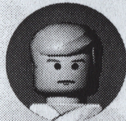
Sélectionnez l'option « Charger la partie » (Load Game) en utilisant le bouton directionnel et en appuyant sur le bouton A. Puis sélectionne une fente de sauvegarde et appuie de nouveau sur le bouton A.

AU COURS DU JEU

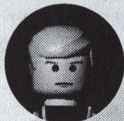
Pour accéder à tes sauvegardes de la Cantina der Mos Eisley, appuie sur le bouton START pour interrompre la partie et accède au menu « Options ». Choisis « Quitter » (Quit) pour quitter le jeu, et choisis ensuite « Charger la partie » (Load game) dans le menu de démarrage.

PERSONNAGES À DÉBLOQUER

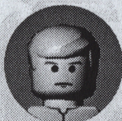
Ce jeu ne sera pas vraiment terminé tant que tu n'auras pas débloqué tous les personnages. Ce jeu ne sera pas vraiment terminé tant que tu n'auras pas débloqué tous les personnages. Sinon, je vais finir par croire que tu n'as pas toutes les qualités requises pour un jeu vidéo. Vois-tu, je connais d'autres humanoïdes qui excellent dans ce genre d'exercice... Je dois également t'avouer que tous les personnages à débloquer ne sont pas forcément mentionnés dans une liste. On a tous ses petits secrets !



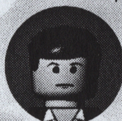
◇ Luke (Tatooine)



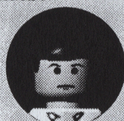
◇ Luke (Jedi)



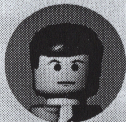
◇ Luke (Bespin)



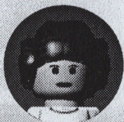
◇ Han Solo (Tatooine)



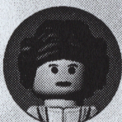
◇ Han Solo (Jabba's Palace)



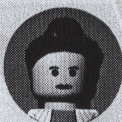
◇ Han Solo (Hoth)



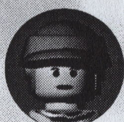
◇ Leia (Sénateur)



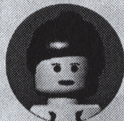
◇ Leia (Hoth)



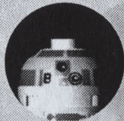
◇ Leia (Bespin)



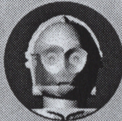
◇ Leia (Endor)



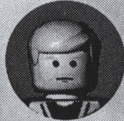
◇ Leia (Esclave)



◇ R2D2



◇ C3PO



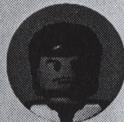
◇ Obi-Wan Kenobi



◇ Chewbacca



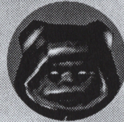
◇ Yoda



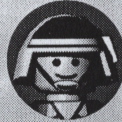
◇ Lando Calrissian



◇ Wickett



◇ Ewok



◇ Soldat rebelle

ÉQUIPE DE PRODUCTION

AMAZE ENTERTAINMENT
Producteurs exécutifs
Dan Elenbaas
David Mann
Directeur exécutif du studio
Steve Ettinger
Producteur
Dan McAuliffe
Programmeur en chef
Bill Harding
Artiste en chef
Tamara Knoss
Artiste principal de l'environnement
Michael Wilcox
Programmeurs
Dan Posluns
Les Banks
Kevin Wright
Zak Arntson
Mike Dorgan
Robert Kirkpatrick
Animation
Nathan Adams
Conception
Tony Sharma
Scénario
Alex Mickus
Russ Andes
Compositeur en chef et concepteur du son
Ian Stocker
Conception du son
Matt Piersall
Art additionnel
Kelsey Martin
Adam Houghton
Kris Durrschmidt
Nelson Brown
Sketch Ditty
Production additionnelle
Sean Epperson
Essayeur en chef
Lizz Cummins
Essayeurs du logiciel
Kjell Jacobson
Rebecca Davis
Gestionnaire du développement
Michelle Gingrich
Directeur technique
Doug Schilling
Directeur artistique
Randy Briley
Directeur du design
J.C. Connors
Coordonnatrice du studio
Cheryl Perrins
Responsable des essais
Bill Schneider
Directeur créatif
Phil Trumbo
Vice-président, services de développement
Jack Brummet
Vice-président, opérations et finances
Mike Dean
Directeur du marketing
Curtis Asplund
Remerciements spéciaux à Amaze Entertainment Operations
Stephanie Card
Susan DeMerit
Stephanie Hjertager
Christian Kimball
Matt McIntire
Wesley Patten
Remerciements spéciaux
Nicholas Jacobson
Dustin Cartwright
Sebastian Kienzl
Martin Korth
Traveller's Tales

TT GAMES PUBLISHING
Director général
Tom Stone
Directeur du développement
Jonathan Smith
Producteur
Loz Doyle
Adjoint au marketing
Richard Earl
Chef du contrôle de qualité
Peter Spencer
Essayeurs du contrôle de qualité
Nimish Shah
Sam Woodbridge
Tom Nicholas
Kevin Watt
Essai additionnel
Toby Smith
Sam Smith
Développement des affaires
Garry Edwards
Contrôleur financier
Mike Wyre
Remerciements spéciaux
Laura, Rose, Ella, Becky, Ben,
Angela, George, Harry, William
BABEL MEDIA
Gestionnaires du contrôle de qualité
Simon Lawrence
Paul Magor
Responsables du projet
Audrey Poisson-Poirier
David Lawson
Coordonnateurs du contrôle de qualité de la localisation
Laura Carter
Rodney Dickson
Essayeurs du contrôle de qualité de la localisation
Jacob Sondergard
Pernille Brudviq
Xavier Tolentino
Alen Hadzihasanovic
Oskar Matzke
Gabriela Rangel
Philippe Daigle
Nicholas Munoz
Giovanna Pellechia
Coordonnateur de la fonctionnalité du contrôle de qualité
Steve Beauchamp
Essayeurs de la fonctionnalité du contrôle de qualité
Nicolas Roy
William Pare
Peter Reid
Minh Tuan Trinh
Philip Grohe
Ryan Osbourne
James Enright
Kevork Sukukdjian
Guillaume Duval
Dominic Bergeron
Woolie Madden
LEGO COMPANY
Michael Boland
Michael Pratt
Jay Bruns
Beliza Anzalotti
Tamara Damarjian
LICENCES LUCAS
une filiale de Lucasfilm Entertainment
Company Ltée
Stacy Arnold-Strider
Chris Gollaher
Darren Phillipson
Derek Stothard
LUCASARTS
une filiale de Lucasfilm Entertainment
Company Ltée
Vice-président, développement de produit
Peter Hirschmann
Producteur exécutif
Darren Atherton
Producteur
David Perkinson
Producteur adjoint
Jeffrey Gullett
Chef de la production internationale
Gary Chew
Assistant de la production internationale
Ken Balough

Production internationale additionnelle
Marianne Monaghan
Directeur technique
Jonathan Williams
Essayeur en chef
Mark Montuya
Essayeurs en chef adjoints
Troy Sims
Adam Goodwin
Gestionnaire principal du département audio
Darragh O'Farrell
Chef de l'audio
Jim Diaz
Conception du son
Julian Kwasneski
Jared Emerson-Johnson
Nick Peck
Aren Downie
Montage additionnel des cinématiques audio
David Collins
Ellen Meijers
Al Nelson
Bob Shoup
Todd Davies
Montage et traitement des voix
Cindy Wong
Will Beckman
Effets sonores *STAR WARS* originaux
Ben Burtt
Montage/Implémentation de la musique
Jesse Harlin

Musique originale *Star Wars* composée par
John Williams
© Lucasfilm Ltée et MC. Tous droits Réservés. Utilisée avec autorisation. Publiée par Bantha Music (BMI). Administrée par et/ou co-publiée avec Warner-Tamerlane Music Publishing Corp. (BMI).
Caractérisation des voix
Tom Kane
Remerciements spéciaux du département de l'audio
Jennifer Sloan
Superviseur du contrôle de qualité
Toby Mast
Essayeur principal en chef
John Buzolich
Technicien informatique des services de production
John Carsey
Superviseur des standards
David Chapman
Essayeur en chef des standards
Jason Wick
Essayeurs adjoints en chef des standards
Sarah Cherlin
Chris Navarro
Essayeurs des standards
Taek Yun
Cameron Pinard

Superviseur du laboratoire de matriçage
Jay Geraci
Laboratoire de matriçage
Eric Rauch
Scott Taylor
Chef du soutien au produit
Jason Smith
Président
Jim Ward
Vice-président, finances
Kevin Weston
Vice-présidente, ventes et marketing global
Nancy MacIntyre
Directeur du marketing
Kevin Kurtz
Gestionnaire du marketing de produit
Ilkay Can
Directeur adjoint du marketing de produit
Maly Ly
Coordonnatrice du marketing
Yelena Kozlova
Directeur des ventes globales
Kevin Kebodeaux
Gestionnaire du réseau marketing
Sandee Ferrara
Chargé de comptes clientèle
Mike Maguire
Spécialiste du réseau marketing
Kristina Landies

Coordonnatrice des ventes
Lauren Short
Directeur des relations publiques
Jaime Rupert
Gestionnaires des relations publiques
Jason Andersen
Alexis Mervin
Publiciste médias et évènements
Hadley Fitzgerald
Publiciste du studio
Chris Baker
Directeur principal des services de production
Atsuko Matsumoto
Planification globale des opérations, du matériel et de la fabrication
Cynthia del Rosario
Evelyne Bolling
Scott Fry
Carlos Bustillo
Myra Villadolid
Kim Reininger
Opérations de ventes et crédits
Jason Periera
Trisha Young
Helen Dear
Jason Vincenti
Raul Varguez
Directeur de Lucas en ligne
Paul Ens

Directrice de la production Internet
Nicole Love
Gestionnaire du contenu Internet
Lauren Mullaney
Conception et programmation Internet
Summit Projects
Directeur de la recherche consommateurs
Sean Denny
Analyste de la recherche consommateurs
Elina Shcop
Adjoint au vice-président du développement de produit
Mette Adams
Coordonnateurs du studio
Eric Knudson
Elyse Regan
Rédacteur du manuel
Jon Gibson
Concepteur du manuel
Larry Rawls
Directeur des affaires corporatives et conseiller général
Seth Steinberg
Affaires corporatives
John Garrett
Anne Marie Hawkins
Douglas Reilly
Carole Vandermeyde
Remerciements spéciaux
Elvis Katic

Evan Swasey
Gabe Gils Carbo
Greg Robles
Harrison Deutsch
Hiromi Okamoto
Jonathan Greber
Josh Lowden
Krystal Kierod
Mackenzie Merrill-Wick
Rebecca Williams
(pour avoir toléré tous les voyages au Royaume-Uni...)
Robert Monaghan
La famille Chew
La famille Ng
À Antonia et Isidro Valverde
À Zach et Taylor Hansen
Tony Grandlich
Vinea
Remerciements très spéciaux
George Lucas

COMMENT CONTACTER LUCASARTS

LucasArts dispose de différents services destinés à vous informer de nos programmes, à vous fournir les astuces, de l'assistance durant le jeu et un soutien technique.

OÙ NOUS TROUVER SUR LE WEB

Visitez le site web de LucasArts au www.lucasarts.com. Là, vous pourrez accéder à la zone de Soutien où vous pourrez recevoir du soutien technique grâce au bureau d'aide de Yoda, consulter des documents techniques ou laisser un message à un représentant en ligne. La section du site Web relative au Soutien de LucasArts offre également une communauté basée sur les Forums de soutien technique, où vous trouverez les dernières informations de soutien de jeux, pourrez discuter des problèmes techniques et obtenir de l'aide de la part des autres utilisateurs.

BUREAU D'AIDE DE YODA

Nous sommes fiers de mettre à votre disposition le bureau d'aide de Yoda, une base de données interactive, disponible dans la section Soutien technique du site Web LucasArts au http://support.lucasarts.com. Le bureau d'aide de Yoda offre des solutions à vos problèmes techniques à partir des informations que vous nous fournissez. Les visiteurs du bureau d'aide de Yoda pourront bénéficier du soutien technique 24 heures par jour, 7 jours par semaine. Si le bureau d'aide de Yoda n'est pas en mesure de vous donner une solution pour vos problèmes, vous pouvez envoyer un courriel à un représentant en ligne.

SOUTIEN TECHNIQUE PAR COURRIER

LucasArts, une filiale de Lucasfilm Ltée
P.O. Box 29908
San Francisco, CA 94129
Attention : Soutien de produit

MAGASIN LUCASARTS

Vous pouvez également visiter notre magasin sécuritaire en ligne au http://store.lucasarts.com. Le Magasin de la compagnie offre une variété complète de jeux LucasArts, de livres d'astuces et d'équipement avec logo.

LICENCE DU LOGICIEL ET GARANTIE LIMITÉE

VEUILLEZ LIRE ATTENTIVEMENT LE TEXTE DE CETTE LICENCE AVANT D'INSTALLER OU D'UTILISER CE LOGICIEL. EN INSTALLANT OU EN UTILISANT CE LOGICIEL, VOUS VOUS ENGAGEZ À RESPECTER LES TERMES DE CETTE LICENCE. SI VOUS N'ACCEPTEZ PAS LES TERMES DE CE CONTRAT DE LICENCE, N'INSTALLEZ PAS CE JEU, EFFACEZ-LE, AINSI QUE TOUS LES DOCUMENTS CORRESPONDANTS DE VOTRE ORDINATEUR ET RETOURNEZ IMMÉDIATEMENT LA BOÎTE ET SON CONTENU AU MAGASIN QUI VOUS L'A VENDU POUR VOUS FAIRE REMBOURSER.

Le logiciel, les illustrations, la musique, la documentation imprimée, électronique ou en ligne, et les autres éléments constituant ce jeu et toute copie modifié ou mis à jour de ces derniers (collectivement dénommés le « Logiciel ») sont la propriété, couverte par les droits d'auteur, de LucasArts, une division de Lucasfilm Entertainment Company Ltée et/ou ses entités ou divisions affiliées et ses concédants (collectivement désignés par « LucasArts » ou « l'Éditeur »). Le Logiciel vous est concédé (et non vendu) sous licence exclusive et LucasArts détient et/ou contrôle tous les droits d'auteur, le secret commercial, les brevets et tous les autres droits relatifs au Logiciel. LucasArts peut apporter des améliorations ou mises à jour au Logiciel à tout moment, et avec ou sans préavis.

De telles améliorations ou mises à jour peuvent être automatiquement téléchargées ou incorporées au Logiciel, lorsque le système le permet. Lesdites améliorations ou mises à jour peuvent changer le déroulement du jeu lié au Logiciel.

Selon les termes et les conditions contenues dans ce Contrat, vous ne pouvez utiliser ce Logiciel qu'en rapport avec un système de jeu vidéo Nintendo GameCube, Nintendo DS, ou Game Boy. Vous n'êtes pas autorisé à outrepasser ou à tenter d'outrepasser les mesures de protection et de sécurité du Logiciel ou de la méthode utilisée pour prévenir et empêcher la copie ou l'utilisation non autorisée.

Tous les droits non spécifiquement octroyés dans ce contrat demeurent la propriété exclusive de LucasArts et, si applicable, de ses concédants. Vous ne pouvez pas : (1) copier le Logiciel dans son intégralité sur un disque dur ou un autre support de stockage, et vous devez lancer le Logiciel à partir du disque Nintendo GameCube (« Disque GC »), de la Carte de jeu Nintendo DS (« Carte de jeu ») ou de l'Ensemble de jeu Game Boy (« Game Pak ») tel qu'applicable; (2) distribuer, louer, céder en bail ou en sous-licence toute portion du Logiciel; (3) modifier ou préparer des travaux dérivés du Logiciel, sauf tel qu'autorisé en vertu du présent contrat; (4) diffuser ou transmettre ce Logiciel sur un réseau, par télé-

phone ou de manière électronique par un quelconque moyen, ou permettre l'utilisation du Logiciel sur un réseau, une entente multijoueur ou une entente d'accès à distance à l'exception de l'usage que vous pouvez faire du Logiciel lors du jeu multijoueur en réseau sur les réseaux autorisés selon les droits permis par ce contrat; (5) participer à des parties entre plusieurs joueurs par le biais de réseaux illégaux; (6) réaliser ou distribuer des niveaux non autorisés;(7) faire l'ingénierie inverse, décompiler ou démonter le Logiciel ou tenter de reconstruire ou de découvrir du code source sous-jacent, des idées, des algorithmes, des formats de fichier, des interfaces programmables ou inter opérables du Logiciel d'aucune manière que ce soit, à l'exception des situations expressément permises par la loi en dépit d'une provision contractuelle du contraire et seulement après avoir préalablement informé LucasArts par écrit de vos activités planifiées;(8) ôter, désactiver ou contourner toute avis ou toute mention de droit de propriété intellectuelle contenu sur ou inclus dans le Logiciel; (9) exporter ou réexporter le Logiciel ou toute copie ou adaptation qui constituerait une enfreinte aux lois et aux réglementations en vigueur; ou (10) exploiter le Logiciel à des fins commerciales, comme dans un cyber café, un centre de jeu vidéo ou tout autre endroit public sans avoir préalablement obtenu une licence d'utilisation séparée de LucasArts (qu'il peut accepter ou refuser d'autoriser selon son gré) pour une telle utilisation et LucasArts peut exiger des honoraires pour l'émission d'une telle licence.

Vous pouvez transférer le Logiciel à l'unique condition que le bénéficiaire accepte les termes et les conditions du présent contrat. Si vous transférez le Logiciel, vous devez en transférer tous les composants et leur documentation. Vos droits sur et liés à ce contrat de licence sont automatiquement annulés si ou lorsque vous transférez le Logiciel.

LucasArts garantit à l'acheteur initial de ce produit que seul le support physique de stockage sur lequel ce Logiciel est enregistré sera exempt de vices de matériaux et de fabrication sous une utilisation normale, pour une période de quatre-vingt-dix (90) jours à compter de la date d'achat (telle qu'indiquée par votre reçu de caisse). Si le support du Logiciel présente un quelconque défaut et que l'acheteur initial retourne le produit à LucasArts selon les directives contenues dans ce paragraphe, LucasArts va remplacer le support défectueux : (a) le remplacement sera gratuit si le support est retourné dans un délai de quatre-vingt-dix (90) jours suivant la date d'achat, ou (b) des frais de 15,00$ vous seront appliqués (toutes les références d'argent impliquent le dollar des É.-U.) par Disque GC, Carte de jeu ou Ensemble de jeu, si le support de stockage s'avère défectueux après la période de quatre-vingt-dix (90) jours, à condition que la demande est effectuée dans un délai raisonnable suivant l'achat, et LucasArts continue de commercialiser lesdits Disque GC, Carte de jeu ou Ensemble de jeu.

Pour obtenir un Disque GC, Carte de jeu ou Ensemble de jeu de remplacement, veuillez retourner uniquement lesdits disque GC, carte de jeu ou ensemble de jeu défectueux, en défrayant les frais d'envoi, à Soutien de produit

LucasArts, une division de Lucasfilm Ltée

Entertainment Company Ltée
P.O. Box 29908
San Francisco, CA 94129

accompagnés d'une preuve de la date d'achat, une description de la défectuosité, ainsi que votre nom et adresse de retour avec un chèque du montant de 15,00$ payable à LucasArts par Disque GC, Carte de jeu ou Ensemble de jeu si votre réclamation a lieu après l'expiration de la période de garantie. LucasArts va vous envo-yer un remplacement par la poste. Dans l'éventualité où le Logiciel n'est plus disponible, LucasArts se réserve le droit de substituer avec un produit similaire de valeur égale ou supérieure. Cette garantie ne s'applique pas et est nulle si une défectuosité est attribuable à un accident, à une utilisation abusive, à la négligence, à une mauvaise application ou à l'usure normale. LucasArts n'est pas tenu par ce contrat de fournir du soutien, de l'entretien, d'améliorations, de modifications ou de nouveaux produits.

Vous reconnaissez expressément que vous utilisez ce Logiciel à vos propres risques. À l'exception de la garantie limitée de quatre-vingt-dix (90) jours sur le support de stockage tel que décrite plus haut, le Logiciel et toute la documentation qui s'y rapporte vous sont fournis « TELS QUELS » et sans garantie d'aucune sorte.

LUCASARTS NE RECONNAÎT AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS, MAIS SANS LIMITATIONS, LES GARANTIES IMPLICITES DE COMMERCIABILITÉ, D'ADAPTATION À UN BUT PARTICULIER OU ILLÉGAL.

LUCASARTS NE GARANTIT PAS QUE LES FONCTIONS CONTENUES DANS LE LOGICIEL RÉPONDRONT À VOS ATTENTES, NI QUE LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL NE SERA PAS INTERROMPU OU NE COMPORTERA PAS D'ERREUR NI QUE CERTAINS DÉFAUTS DU LOGICIEL SERONT CORRIGÉS. LUCASARTS N'EST PAS RESPONSABLE DES DÉLAIS, DES ERREURS DE SYSTÈME OU DES COUPURES DE SYSTÈME QUI PEUVENT, DE TEMPS EN TEMPS, AFFECTER LE JEU EN LIGNE OU VOTRE ACCÈS.

LUCAS SE RÉSERVE LE DROIT DE DISCONTINUER LA DISPONIBILITÉ DU SERVEUR (ET VOTRE CAPACITÉ À JOUER AU JEU) EN TOUT TEMPS ET POUR TOUT MOTIF. VOUS (ET NON LUCASARTS) ASSUMEZ TOUS LES RISQUES CONCERNANT LES RÉSULTATS ET LE FONCTIONNEMENT DU LOGICIEL, AINSI QUE LE COÛT DE L'ENTRETIEN, DES RÉPARATIONS ET/OU DES RECTIFICATIONS APPORTÉES.

CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTENT PAS L'EXCLUSION DE GARANTIES IMPLICITES, ALORS LES EXCLUSIONS SUS MENTIONNÉES PEUVENT NE PAS S'APPLIQUER À VOUS.

LUCASARTS, SES DIRECTEURS, ADMINISTRATEURS, EMPLOYÉS, CONCÉDANTS, CONCESSIONNAIRES OU AGENTS NE POURRONT EN AUCUN CAS, Y COMPRIS CELUI DE NÉGLIGENCE, ÊTRE RENDUS RESPONSABLES À VOTRE ÉGARD D'UN QUELCONQUE DOMMAGE INCIDENT, INDIRECT, PARTICULIER OU CONSÉQUENT QUEL QU'IL SOIT (Y COMPRIS LES DÉGÂTS POUR PERTES COMMERCIALES, PERTES DE CHIFFRE D'AFFAIRES, PERTES DE DONNÉE, PERTES D'INFORMATIONS COMMERCIALES ET SIMILAIRES) RÉSULTANT DE LA POSSESSION, DE L'UTILISATION OU DE LA MAUVAISE UTILISATION DE CE LOGICIEL, Y COMPRIS, MAIS SANS LIMITATION, LES

DÉGÂTS MATÉRIELS ET, DANS TOUTE LA MESURE DE CE QUI EST AUTORISÉ PAR LA LOI, LES DOMMAGES POUR BLESSURES PHYSIQUES, MÊME SI LUCASARTS OU UN DE SES REPRÉSENTANTS AUTORISÉS A ÉTÉ PRÉVENU DE L'ÉVENTUALITÉ D'UNE TELLE PERTE OU DE TELS DOMMAGES. CERTAINES JURIDICTIONS NE PERMETTENT PAS LES LIMITATIONS OU LES EXCLUSIONS DE RESPONSABILITÉS POUR DES DÉGÂTS INCIDENTS OU INDIRECTS, AUQUEL CAS LA LIMITATION OU EXCLUSION CI-DESSUS NE S'APPLIQUE PAS.

VOUS ACCEPTEZ QUE LA RESPONSABILITÉ DE LUCASARTS RÉSULTANT DE TOUTE PLAINTE JUSTIFIÉE (QU'ELLE SOIT CONTRACTUELLE, JUDICIAIRE OU AUTRE) NE SAURAIT EN AUCUN CAS ÊTRE SUPÉRIEURE AU MONTANT QUE VOUS AVEZ PAYÉ À L'ORIGINE POUR L'UTILISATION DU LOGICIEL. VOUS ACCEPTEZ DE RENONCER À VOS DROITS DE MESURE DE REDRESSEMENT INCLUANT, SANS LIMITATION, LES RELÈVES D'INJONCTION, POUR FAIRE RESPECTER LES TERMES CI-INCLUS. LES PARTIES RECONNAISSENT QUE LES LIMITATIONS DE RESPONSABILITÉ DE CE CONTRAT ET LES AUTRES PROVISIONS DE CETTE LICENCE ET L'ALLOCATION DE RISQUE CONSTITUENT DES ÉLÉMENTS ESSENTIELS DE L'ENTENTE SURVENUE ENTRE LES DEUX PARTIES, SANS LESQUELS LUCASARTS N'AURAIT PAS ACCEPTÉ DE CONVENIR À CE CONTRAT.

LES PRIX DE LUCASARTS REFLÈTENT L'ALLOCATION DE RISQUE ET LA LIMITATION DE RESPONSABILITÉ SPÉCIFIÉES DANS CE DOCUMENT.

LA PRÉSENTE GARANTIE VOUS CONFÈRE DES DROITS LÉGAUX SPÉCIFIQUES, AUQUEL PEUVENT S'AJOUTER D'AUTRES DROITS, SELON LES LOIS DE VOTRE ÉTAT.

Ce contrat de licence est régi en tout et pour tout par les lois de l'état de la Californie et de telles lois sont appliquées aux contrats établis et exécutés dans leur ensemble en Californie entre résidents de la Californie et vous reconnaissez par la présente la compétence de la Californie en matière de juridiction.

Ce contrat ne sera pas régi par la convention des Nations Unies sur les contrats pour la vente internationale de produits, et l'application de ladite autorité est expressément exclue. Vous et LucasArts acceptez tous deux que toute réclamation ou controverse émanant ou liée à ce contrat de licence ou de ce Logiciel doit être réglé par arbitrage obligatoire en accord avec les règles de l'Association américaine d'arbitrage. Un tel arbitrage devra se dérouler dans le Comté de Marin, Californie, où, par le biais de cette licence, vous consentez de vous rendre. Toute réclamation ou controverse devra être arbitrée sur une base individuelle uniquement et ne devra pas être consolidée par réclamation d'autres parties.

L'arbitrage ne devra pas changer les termes de ce contrat. L'arbitrage peut octroyer des relèves d'injonction ou des mesures de redressement pour faire respecter les termes ci-inclus; dans la mesure où aucune des relèves ou mesures de redressement octroyées ne va empêcher ou nuire aux droits de LucasArts ou à la capacité de distribuer ou de commercialiser, de publiciser, promouvoir ou exploiter

le Logiciel.

S'il est judiciairement déterminé que toute réclamation ou controverse émanant ou étant liée à ce contrat ou au Logiciel ne peut être réglée par une arbitration expéditive légale tel que décrit plus haut, vous acceptez alors que toutes les réclamations et controverses devront être amenées et jugées dans les cours d'état situées dans le Comté de Marin, État de la Californie ou dans les cours fédérales du District du Nord de la Californie, où, par le biais de cette licence, vous consentez de vous rendre.

Le document qui suit n'empêche pas LucasArts de faire appel à une relève d'injonction ou à une mesure de redressement ou toute autre méthode pour assurer la protection des droits sur la propriété intellectuelle de LucasArts ou des droits similaires dans toute cour ou juridiction.

Vous agréez par la présente que le non-respect des termes et conditions de ce contrat pourrait irréparablement porter atteinte à LucasArts et vous agréez au fait que LucasArts est tout autorisé, sans contrainte, autre sécurité ou preuve de dommages, à s'approprier des solutions équitables pour résoudre les problèmes de bris de termes et conditions de ce contrat, en plus des autres solutions auxquelles LucasArts peut également avoir recours sous les lois applicables. La partie dominante dans toute action visant à faire respecter ce contrat se voit accorder le droit de remboursement des coûts et dépenses incluant, sans limitation, les honoraires raisonnables des avocats.

LucasArts doit avoir le droit, mais pas l'obligation, de défendre ou de régler, selon son gré, toute action ou procédure émanant ou étant liée à une réclamation que votre utilisation permise du Logiciel enfreint ou détourne un brevet, un copyright ou toute autre propriété d'un tiers. Vous acceptez de fournir à LucasArts un avis écrit d'une telle réclamation dans les dix (10) jours ouvrables suivants votre prise de connaissance d'une telle réclamation et de fournir un soutien raisonnable dans la défense de ladite réclamation. La défense ou le règlement d'une telle réclamation dépend de la discrétion et du contrôle de LucasArts, à moins qu'il renonce à défendre ou à régler une telle réclamation, où vous êtes alors libre de poursuivre un cours d'action raisonnable de votre choix. LucasArts n'est pas tenu par ce contrat de vous indemniser ou de vous tenir responsable en respect aux actions, procédures ou réclamations. Dans l'éventualité d'une telle réclamation ou si LucasArts croit qu'une telle réclamation est possible, LucasArts peut : (i) vous procurer le droit de continuer à utiliser le Logiciel; (ii) modifier le Logiciel afin qu'il ne constitue plus une enfreinte aux lois; ou (iii) mettre fin à ce contrat. Vous acceptez de vous conformer au jugement de la cour ou aux autres conditions qui vous seront imposées ou imposées à LucasArts résultant de l'allégation de l'enfreinte d'un brevet ou d'un copyright (que ce soit par décision de la cour, entente ou autre), que ces jugements et décision contredisent ou non les termes et conditions de ce contrat, incluant sans limitation, la cessation de l'utilisation du Logiciel.

Si toute provision de ce contrat est tenue comme invalide ou non-applicable, ladite provision sera alors évacuée et la validité et l'application des autres provisions de ce contrat ne seront en aucun cas affectées ou gênées et ces provisions seront

défendues dans la mesure possible maximale afin de protéger les droits et actions des parties et seront révisées par les parties concernés afin de rendre la provision valide et applicable.

L'échec de LucasArts à agir par rapport à une infraction commise par vous ou par des tiers n'affecte en rien son droit de prendre les mesures nécessaires par rapport à des infractions subséquentes ou similaires.

La présente licence constitue l'accord intégral intervenu entre vous et LucasArts à l'égard du logiciel et de son utilisation. À l'exception des termes cités dans le présent document, ce contrat ne peut être amendé sans l'accord signé par les deux parties; dans la mesure où LucasArts se réserve le droit, sans préavis et/ou accord signé par les deux parties, d'amender ce contrat en connexion avec des modifications ou des améliorations de ce Logiciel.

Les termes de ce Contrat entrent en effet à partir de la date où vous installez ou utilisez le Logiciel. Vous pouvez résilier ce contrat en tout temps en vous débarrassant du Logiciel. Sans préavis à tout autre droit de LucasArts, le Contrat est résilié automatiquement si vous n'en respectez pas les termes et les conditions. Dans une telle éventualité, vous devez détruire toutes les copies du Logiciel et ses composants. L'action de jeter ou de détruire le Logiciel et tous ses composants doit être faite en accord avec les lois en vigueur. À l'exception du contrat accordé et expressément octroyé dans le présent document, les termes et conditions du présent contrat survivent à la résiliation.

Si le Logiciel est acquis selon un accord du gouvernement américain ou de toute agence ou agent déterminant, il est acquis comme un « logiciel commercial d'ordinateur » et il est assujetti aux provisions de ce contrat, tel que spécifié dans l'article 48 CFR 12.212 du FAR et, s'il est acquis pour les unités du Département de la Défense (DoD), 48 CFR 227-7202 du supplément du DoD FAR ou des sections suivantes s'y rapportant.

Ce jeu et son manuel sont tous deux des œuvres de fiction. Tous les personnages, événements, endroits, logos et entités décrits dans ce jeu sont fictifs. Toute ressemblance avec des personnes réelles, vivantes ou décédées ou des événements actuels, serait fortuite et totalement involontaire.

LucasArts, une filiale de Lucasfilm Entertainment Company Ltée

P.O. Box 29908
San Francisco, CA 94129

Rév.0 Juillet 06

LE JEU VIDÉO OFFICIEL BIONICLE^MD

BIONICLE HEROES

3296002F

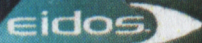




SORTIE EN NOVEMBRE 2006
www.BIONICLEHEROES.com







LUCASARTS, une filiale de Lucasfilm Entertainment Company Ltée • P.O. Box 29908 • San Francisco, CA 94129 | IMPRIMÉ AUX É.-U.